



Perspective group



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ // 10'2002



## Новости ////

## Новости конкурса «Твоя игра»

Уже довольно таки давно, около года назад, нам сообщил Максим Мучкаев (ММА), что игра нашей группы (Perspective), на одном из сайтов в Германии, была объявлена вторым призером какого-то конкурса игр. По правилам конкурса, авторам нужно было связаться с организаторами и, если они докажут авторство своей игры, то можно будет получить еще и приз! За второе место полагалось 35 DM или 16 USD.

Так вот, не так давно, переговоры были закончены, и мы, все же, получили 16 USD в конверте, который вы видите. К слову сказать, доказывать практически ничего не пришлось, т.к. в этой игре (The Last Courier) были использованы наши фотографии. Для доказательства, нами были представлены только оригиналы тех фотографий и все! Авторы! Используйте подобную возможность, а вдруг это вам пригодится.

Полученные средства нами было решено вложить в призовой фонд конкурса «Твоя игра».

Раз уж зашли разговоры о призом фонде, вот еще одна новость. Уже продолжительное время мы общаемся с одним поляком-спектрумистом. Он не плохо говорит по-русски и даже пишет! В чем мы недавно убедились. 19.01.2002 г. мы получили от него заказное письмо, а в нем 20 USD! Эти деньги он передает в призовой фонд конкурса. Люди, раз уж в нас поверила даже Польская ZX-сцена, то почему бы и вам не сделать то же самое?

## Новости от Real Soft

На данный момент, призовой фонд конкурса «Твоя игра» составляет 110 USD, что, на наш взгляд, уже не плохо.

Еще одна новость, касающаяся конкурса. Наконец-то появилась первая игра, которая будет участвовать в конкурсе! Ее авторы разрешили нам официально объявить об этом. Авторами игры является группа Brothers из Владивостока.

## Новости от K.C.Soft

Наш проект «Угадай мелодию» постепенно подходит к завершению. На данный момент написано ядро программы, графика готова на 60%, музыки более 150 треков и с каждым днем это число растет. Еще хотелось бы добавить, что с графикой нам помогает SERGIO, и я немного рисую, с музыкой Nick-O, а код пишет VNN, ему помогают DWT, Killeram, иногда я подкидываю идеи. Уже не за горами демо версия игры, что там будет пока затрудняюсь ответить, так же в проекте сделать версию для «буржуев» (пускай порадуются).



Так же, со страниц вашего издания, хотелось бы попросить всех музыкантов помочь нам с музыкой для игры и нашей газеты. Мелодии должны быть написаны в Pro Tracker'e или в Sound Tracker'e, а так же в ASM'e. Конечно желателен первый вариант, то есть Pro Tracker. В названии желательно наличие имени автора и песни. Пиши на e-mail: kcs@ukr.net.

## Golden Max/K.C.Soft

*От редакции: Макс забыл сообщить, что «Угадай мелодию», это так же один из участников в конкурсе «Твоя игра». Надеемся, что потом они отрицают этого не будут.*

## 13-й Adventurer

Как нам стало известно из переписки с авторами журнала Adventurer, скоро выходит на просторы страны, так дожданный, 13-й номер этого уважаемого нами журнала. Со слов авторов, вся задержка связана с тем, что они долго не могли написать красивое интро. Видимо оно уж очень крутое, раз так долго его делали. Что ж, пожелаем удачи авторам, а сами запасемся терпением. Раз уж они говорят, значит уже скоро...

## Deja Vu, следующий?

Еще одна новость о выходе журнала, который всем известен под названием Deja Vu. Как это не удивительно, но BDA собираются выпустить новый номер своего электронного издания. Материальных средств авторы не требуют, а вот ваша моральная поддержка все же нужна. По этому поводу сейчас идет множество споров и сомнений в правдивости этого заявления, но если авторов «зашали» письмами, то может они и сдержат свое обещание? Поддержите авторов, ведь еще один номер хорошего журнала никому не помешает!

## Новости от Real Soft

Идет работа над Real commander'ом 2.2. Жизнь для владельцев Scorpion'ов станет поприятнее. Наконец-то решены проблемы с TR-DOS 5.03, а также поддержан SMUC CMOS. Очень жаль, но за прошедшие 4.5 месяца с момента выпуска RC 2.0 зарегистрировался только один человек. Я прекрасно понимаю, что на Spectrum'e денег не заработкаешь, но просто захотелось поставить такой эксперимент. Действительность не оправдала моих даже самых скромных ожиданий (а я более чем на 5-6 человек и не надеялся). В общем периодичность выхода следующих версий RC полностью будет зависеть от уважения пользователей авторских прав.

Павел КИСЛЯК

## Новости от W.A.B.group/Питер

XL-Design живет своей тихой и размеренной жизнью, хотя его истинные участники: Ruster, Sparker и другие давно уже ничего не делают на Спектруме, и хотя я не вхожу в состав их группы, но могу заверить, что делаю все, чтобы доказать, что их славное

## Объявления ////

**КУПЛЮ** платы General sound недорого. Ищу друзей для swap'a.

**Обращаться:** 140224, Московская обл., Воскресенский р-н, п. Лопатинский, ул. Комсомольская, д. 7, кв. 70, Корязов Илья Алексеевич.

\*\*\*

**ПРОДАЕТСЯ** быстрый 56K Fax modem «Acorp», дешево!

**Обращаться:** 142279, Московская обл., п. Оболенск, пр. Биологов 2-411, Аншуков Владимир Александрович.

\*\*\*

**ПОМОЖЕМ** со сканированием фото, конвертацией графики с PC на ZX.

**Обращаться:** 142279, Московская обл., п/о Оболенск, а/я 14, Hardware Crew, mitchell\_hwc@euro.ru

## Как купить «Абзац»?

Чтобы заказать газету «Абзац», необходимо выслать почтовый перевод в размере:

**15 рублей** за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории **России**;

**30 рублей** (1\$) за один экземпляр газеты, если вы проживаете на территории другой страны

**СНГ.** Адрес для почтового перевода: **160035, Россия, г. Вологда, а/я 136, Шушкову Александру Дмитриевичу.**

Если вы проживаете на территории **Украины**, то вам необходимо выслать почтовый перевод в размере: **3 гривен (0.6\$)** за один экземпляр газеты.

Если вы проживаете на территории **Беларуссии**, то вам необходимо выслать почтовый перевод в размере **0.8\$** за один экземпляр газеты.

Адрес для почтового перевода: **79022, Украина, г. Львов-22, а/я 798, Селеву Валерию Анатольевичу.**

В разделе «Для письменных сообщений» укажите, например, № 11 (1). Это будет означать, что вам нужен одиннадцатый номер газеты.

**Число в скобках должно указывать на необходимое вам количество экземпляров.**

**Убедительная просьба, пишите свой обратный адрес печатными буквами, а так же указывайте полностью свои фамилию, имя, отчество.**

## INSANITY электронное издание

**Insanity** За гранью безумия, на пути к разуму

**Insanity** Это новый взгляд на новый Spectrum - компьютер XXI века!

**Insanity** Это рассказ о тех, кто на деле, а не на словах занимается развитием спектрумской платформы!

**Insanity** Это максимум полезной и объективной информации: оперативные новости о всех событиях в мире Spectrum'a со всего мира!

**Insanity** Самое большое из регулярных и самое регулярное из больших электронных СМИ для ZX-Spectrum.

Для того, чтобы получить очередной номер **Insanity** по почте, необходимо выслать почтовый перевод на сумму 20 рублей по адресу:

42762, Удмуртия, г. Глазов, ул. Драгунова, д. 74-а, кв. 14, Глушкову Дмитрию Ивановичу.

В разделе «Для письменного сообщения» укажите необходимый вам номер (на данный момент имеются №№ 1-10). По умолчанию высылается последний вышедший номер.

Издается  
с октября 2000 года



ГАЗЕТА ДЛЯ СПЕКТРУМИСТОВ

**ИЗДАТЕЛЬ**  
Perspective group

**Редактор**  
Александр ШУШКОВ  
**Дизайн и верстка**  
Владимир ДЬЯКОВ

**Адрес для писем**  
160035, Россия,  
г. Вологда, а/я 136,  
Шушкову  
Александру  
Дмитриевичу  
**Телефон:** (8172) 25-28-71  
**e-mail:** axor@mail.ru

В оформлении газеты  
использован рисунок  
**Сергея ЗАЛЕСОВА.**

Редакция не всегда разделяет  
точку зрения авторов  
отдельных публикаций.

За содержание  
рекламных объявлений  
редакция ответственности  
не несет.

При перепечатке материалов  
необходимо сделать ссылку  
на газету «Абзац».

**Тираж 100 экз.**

**Номер**  
подписан  
в печать  
30 января 2002 г.

Александр ШУШКОВ



## Новости ///

(командир, поддерживающий несколько ДОС), ибо без «реала» мне не написать загрузчик.

Вероятность того, что мы будем делать свои проекты примерно одинаковая - и я и он можем увлечься ПЦ. И еще Keerer весной уходит в армии. Поэтому есть вопрос: что людям нужно «Героев» или «Трэбл»?

**От редакции:** Думаем людям нужно и то и другое. Если у Вас есть возможность достать еще один компьютер, а у Keerera ее нет, то почему бы вам не сделать это?

**ЕЩЕ ОДНА НОВОСТЬ** - старость. Имеются исходники игры по мотивам Nether Earth - карта 64x64. На данный момент роботики суетятся и делают свою работу. Только 3 вида: тяжелый, легкий и харвестер - все работают. Можно до 255 юнитов с каждой стороны. Тормозит - но играть очень прикольно. На данном уровне реализации можно вполне ограничиться - надо только оформить игру: чуть графики, звук и сделать приличные меню выбора роботов, сделать приличный интерфейс. Я сам планировал все это сделать и даже кое что подправил. Чуть ускорил, упорядочил спрайты. Но не подхожу к ней уже полгода. Поэтому предлагаю всем исходники. Обращайтесь на мой e-mail: nuts@rochta.mt.ru. Думаю, хоть кого-то это заинтересует.

## Nuts

## Новости от Himik'a/PoS/Ижевск

Совсем недолго осталось «топтать» просторы нашей Родины, известному музыканту - Key Jee (ex Black Groove). Недавно я получил от него письмо с вопросами о предстоящем ASCii'02 demo party. Он будет участвовать. Для тех, кто хочет поддержать его в трудную минуту, помочь «купстей» и прочей ерундой для вас, но нужной для солдата - пишите письма: 692350, Приморский край, Яковлевский район, село Новосысоевка, войсковая часть 49250, Петухов Иван aka Key Jee. Поддержите человека, который даже под угрозой «губы» предан Спектруму и нашему общему делу.

**ПОСЛЕ МНОГОЛЕТНЕГО МОЛЧАНИЯ** и просто «забивки» на ZX, вернулась Rain Group/PoS/РССС, со своим новым шедевром, а также кучей идей и желаний. Как сказал KIM/RGI: «Мне вдруг стало так скучно, что я не знал что мне делать. И вдруг я вспомнил про свой старенький PROF1, пришел к MS/RGI и мы начали вспоминать все то, что было с нами раньше на этой замечательной машине. Сейчас практически закончено написание весьма не дурной пропшики ПЗУ, которая даст шороху многим подобного рода продуктам. Тут и карта HI-MEM Profi, и поиск в памяти исходников от Alasm, вызов STS 6.2, коммандера, куча фичек и приблуд». Я уже видел промежуточную версию, не только умная, но и красивая работа. Она скоро появится на [www.pos.izhnet.ru](http://www.pos.izhnet.ru). Я первый в очереди на этот продукт. Приятно осозна-

вать, что 25-27 летние пацаны сели за Спек, и не просто так, а работать! Кстати, у них есть желание прикупить себе нормальный Scorpion, так что пишите если что: 426063, Удмуртия, г. Ижевск, ул. Воровского 136-46, Кудрявцеву Илье Вячеславовичу. **СКОРО** выйдет финальная версия очень нужной софтинки! Вы спросите: «Что такое?» А все просто, это программа-конвертор музыкальных модулей из редактора Advanced Sound Master в рабочие модули редактора Pro-Tracker v3.xx. Что-то слишком много было разговоров про подобную штуку, но пока одни говорили, другие делали. Ждите новостей!

**В КОСТРОМЕ** есть Спектрум! Сейчас ведут активный swap с ребятами из Костромы, у которых есть желание и возможность творить. Что удивляет, они знают о нынешнем положении дел только из очень старых журналов и газет. Очень страстно заказывают игры, что не может не радовать - это круто! Ребята, если вы хотите завести с ними знакомство, пишите им по адресу: 156010, Россия, г. Кострома, ул. Семёновская 7-482, Пахтусов Сергей Анатольевич.

## Группа Not Soft

объявляет о появлении «ZaRulem Печатное слово!» Это издание является бумажным, т.е его можно показать злобным писищикам. Также оно полностью freeware (персонально по России за счет редакции, дальше - посмотрим). 28 октября 2001 года появился первый выпуск. Некоторые его получили. Выходить будет ограниченным тиражом и только по заявкам. Е-письма с содержанием типа: «Хачу газету» будут игнорироваться. «ZaRulem Печатное слово» не является конкурентом «Абзаца», наоборот, еще одна печатная газета. Содержание будет частично состоять из электронного аналога, а частично - нет. Заказывайте «ZaRulem Печатное слово #1, 2» по следующему адресу: 630020, Новосибирск, ул. Фадеева, д. 91, кв. 69, Харченко Максиму Сергеевичу.

## О «Птичке»

В одном из номеров «Абзаца», мы сообщали, что еще летом (в июне) была выпущена еще одна печатная газета «Птичка». Вот, что по этому поводу, нам сообщил Nemo:

1. В вашей газете не указан индекс адреса «Птички». В имеющемся у меня экземпляре «Птички» индекс 344040.

2. При попытке связаться по почте два раза произошел возврат корреспонденции, т.е. адрес не отвечает.

2.1 При первой попытке от 18.09.01 в графе адресата был указан «Зет-клуб». На что был получен возврат с мотивровкой оператора: «Возврат. Нет организации».

2.2 При повторной попытке от 1.10.01 в графе адресата был указан «Птичкин Иван Иванович». Результат: возврат с мотивровкой в виде: «Не

## В помощь разработчику ///

но вызываются действиями игрока (хотя они могут происходить и по времени). Короткие диалоги или какие-то действия могут весьма эффективно поддерживать сюжетную линию, развивать персонажа или направлять игрока к новым целям.

## Диалоги

С обычной речью хороший диалог не имеет ничего общего. В жизни мы запинаемся, заикаемся, делаем странные паузы, повторяя что-то по несколько раз. В игре это недопустимо. Диалог должен быть четким и целенаправленным, без лишних слов. Нельзя заставлять игрока терять время.

Более того! Каждая строка диалога должна нести двойную нагрузку: она должна не только двигать сюжет, но и развивать персонаж. Ни в

коем случае нельзя в диалоге повторять то, что игрока уже известно. Это потеря его времени.

## Заключение

Жанр action-игр задает очень узкие рамки, но есть соглашения, которых необходимо придерживаться, и кажется, что места для творчества мало. Но все же он не сложнее жанра «трагедии мести», а ведь Шекспир в свое время сумел поместить в его рамки «Гамлета»...

И, наконец, обсудив, как надо писать рассказ, надо отметить, что для начала все-таки нужно иметь историю, стоящую рассказа.

## Боб БЕЙТС

\* Текст взят из журнала Game.exe, публикуется с сокращениями.

## Электронный диск KAY-1024

Практически все новые программы для компьютера ZX-SPECTRUM, расчетанные на работу с дисковой системой TR-DOS либо используют непосредственное обращение к подпрограммам DOS, либо используют стандартную точку входа #3D13 (адреса #5CFA-#5CFD, отвечающие за скорость перемещения головок дисководов (#5CFA - дисковод A, #5CFB - B и т.д.) заносится число 8, означающее максимальную скорость (может быть число 8-11 или 255 - если дисковод не инициализирован).

Такой сервис можно только приветствовать. Особенно полезны такие возможности для пользователей, являющихся счастливыми обладателями SCORPION'ов, KAY'ев и других компьютеров, имеющих возможность подключения HDD и встроенный электронный квазидисковод. Использование программой точки входа #3D13 позволяет ей нормально работать с винчестером и/или обычным дисководом.

Но, к сожалению, не все подобные программы «видят» электронный квазидисковод компьютера KAY-1024. Постарайтесь объяснить в чем заключается проблема.

Программы, использую-

щие стандартную точку входа TR-DOS #3D13, как правило, устанавливают некоторые системные переменные DOS. Так вот, в адреса #5CFA-#5CFD, отвечающие за скорость перемещения головок дисководов (#5CFA - дисковод A, #5CFB - B и т.д.) заносится число 8, означающее максимальную скорость (может быть число 8-11 или 255 - если дисковод не инициализирован).

В заключение хочется выразить надежду, что авторы таких замечательных программ как: AC\_Edit - Быстров Дмитрий и Best View - Иван Рощин в последующих версиях своих программ учтут особенности компьютера KAY-1024 и встроят в них поддержку электронного квазидисковода.

## Литература:

1. Поморцев Ю. «TR-DOS для профессионалов и любителей», Москва, 1994 г.

2. Федин П.Ю. «Полное описание + полный дисасемблер ПЗУ TR-DOS 5.04T (5.03), Москва, 1996 г.

3. Шарапов Б.А., NEMO, Леонтьев А.Г. «KAY-1024 руководство по эксплуатации», Москва, 1999-2000 г.

Александр ХАВЗИН,  
Приморский край,  
ZXNet 500:4232/1.7  
FidoNet 2:5045/78.7

## В помощь разработчику ///

История завязывается, когда у главного героя возникает проблема, с этого-то и надо начинать игру.

Ни в коем случае не начинайте с занудного двадцатиминутного видеоролика, объясняющего историю мира и место героя в нем. Возьмите любую приключенческую книгу и прочитайте первую страницу. Вы сразу окажетесь в центре погони или стрельбы, и только потом автор переведет дыхание и объяснит, что это были за люди и откуда взялись их проблемы.

Неважно, разрабатываете вы шутер или скроллер, начните с короткой сценки, где игроку не надо много знать, но необходимо действовать. Он многое поймет сам, без формального объяснения. Сама обстановка и препятствия, которые вы поставите у него на пути, введут игрока в мир вашего персонажа. Дав ему проблему и заставив решить ее, счи-тайте, что вы уже начали процесс повествования.

Середина истории предназначена для того, чтобы еще сильнее усложнить проблему героя. У него появляется все больше и больше проблем, хотя он и пытается решить их. История кончается, когда он с ней наконец разберется.

Вот хороший способ запомнить эту простую трехактную структуру: в первом акте вы представляете героя и сразу же загоняете его на дерево, во втором - кидаетесь в него камнями, в третьем - даете ему спуститься на землю.

## Создание персонажа

Трехактная структура - основа для создания сюжета. Теперь надо поговорить о двух других важнейших элементах повествования - обстановке и персонаже («интересные места» и «интересные люди»). Проблем с интересной обстановкой у разработчиков игр обычно не возникает. Так что обратим свой взор на персонажи.

Многие разработчики не хотят создавать сильного главного героя, считая, что центральное место должна занять личность игрока.

Это не всегда мудро. Игры, успешные с коммерческой и эстетической точек зрения, чаще представляют героев с четко заданными личностями. Игроки, похоже, готовы с радостью занять место Джеймса Бонда, не пытаясь наложить свои личности на персонажей. Как зрители в кино отождествляют себя с героями на экране, так игроки получают свой кайф, взяя напрокат личность героя.

Создать запоминающийся персонаж очень сложно, но результат (и коммерческий, и эстетический) того стоит. Начните со «взгляда со стороны» на свой рассказ и подумайте, какие таланты и особенности характера нужны герою, чтобы совершив все те действия, которыедвигают повествование.

Прежде чем закончить разговор о персонажах, следует сказать, что не контролируемые игроком персонажи могут играть очень важную роль, кото-

рую в кино часто играют герои второго плана. Они могут проявлять эмоции и реакции, которые герой просто не имеет права показать. Как часто мы видим в фильмах хладнокровного героя со стальным взглядом, встающим на пути злодея без малейшей дрожки, а в это самое время местные жители в углу экрана с ужасом в глазах пытаются найти укрытие! Эта техника иногда является единственным способом вызывать у игрока те эмоции, которые вам нужны.

## Интерактивность

Требование интерактивности - это вызов для разработчика игры, который хочет быть рассказчиком. В обычных рассказах автор полностью контролирует происходящее, а читатели пассивно воспринимают принятые им решения. В игре все иначе: есть прямой конфликт между свободой, которую мы даем игроку, и линейностью, необходимой для любого нормального рассказа.

Решение в том, чтобы создать области, где игрок имеет свободу выбора, и соединить эти куски в линейную последовательность.

Другими словами, разбить игру на отдельные уровни.

В фильмах есть сцены, в книгах - главы, в action-играх основной единицей повествования является уровень.

На каждом уровне перед игроком встает небольшая задача, которая каким-то образом связана со всей историей. Способ решения задачи зависит от игрока, его способностей и ума. Известно только, что если уровень пройден - задача была решена. Именно в этот момент, как бы невзначай, можно что-то рассказать игроку (*самая настоящая врезка, см. ниже*), описать задачу следующей миссии или показать ролик, демонстрирующий результаты прохождения уровня и подводящий игрока к следующей проблеме.

## Врезки

Врезки - это маленькие события. Каждая врезка должна иметь собственную цель. Это может быть развитие персонажа, переход действия в другое место, продвижение сюжета или новое задание для предстоящей миссии.

Если ваше творение не дотянет до профессионального уровня, игроки будут закатывать глаза, а пресса съест вас с потрохами.

## Сценарные события

Сценарные события, то есть события, происходящие в игре независимо от действий игрока, но в такие моменты и таким образом, чтобы влиять на его настроение. Например, гибель ученых (от лап монстров) происходит независимо от игрока, но только тогда, когда он поблизости и может наблюдать эти сцены.

Попросту говоря, сценарные события - это короткие сценки внутри уровней, которые обыч-

## Новости ///

значится/оператор, подпись».

## 3. Считаю необходимым:

3.1 Поставить в известность читателей «Абзаца» о своих безуспешных попытках.

3.2 Попытаться установить/уточнить/подтвердить адрес по иным каналам, нежели почтовые.

**От редакции:** Сначала наше мнение об этой газете. В принципе, газета нам понравилась. После прочтения «Птички», если вы настоящий спектрумист, у вас поднимется настроение и будет чувство гордости за нашу платформу. Но то, что автор (авторы) ее называют детской газетой, совершенно не правильно, т.к. там слишком много откровенных рисунков, фраз, в том числе и мат. Поэтому показывать детям такую газету нельзя категорически! А вот на-доедливым писишинкам почитать «Птичку» мы настоятельно рекомендуем!

Связаться с авторами «Птички», у нас так же не получается. Если авторы каким-то образом прочтут этот номер «Абзаца», то нам бы хотелось, чтобы они связались с нашей ре-дакцией.

Те, кто хочет приобрести первый номер га-зеты «Птичка», обращайтесь на адрес нашей ре-дакции. Стоимость одного экземпляра «Птички» такая же как у «Абзаца».

## ASCII'02 DemoParty

Мероприятие посвящено в день памяти Смирнову Андрею.

Дата проведения - 27 апреля 2002 года.

Место проведения - Россия, Удмуртия, Ижевск, ориентировочно это будет в помещении «Станции Юных Техников -Механик».

## Общие положения

Правила поведения, соблюдение которых тре-буется от всех посетителей:

Лицо считается посетителем party, если:

1. Заранее сообщает о своем присутствии и по возможностям подтвердит это за два дня до про-ведения пати;

2. Заполнит анкету посетителя и оплатит вход-ной билет.

Лицо считается участником, если:

В установленные сроки заполнит анкету участника party или лично известит об этом организа-торов пати.

## Конкурсные работы

- Все работы, должны быть сданы и зарегистрированы не позднее чем за сутки до начала party. Желательно сдать работы заранее для проверки их на party -аппаратуре.

- Работы могут быть сданы одним из следую-щих способов:

1) По e-mail, адреса приведены далее.

2) Netmail'ом через FidoNet, но на это мало

надежды.

3) Обычной почтой, на дискетах 5.25', 3.5'.

- Все призы и подарки будут вручены непосредственно на party, а тем, кто не смог присутствовать лично - отправлены по почте.

## Конкурсы

1. On-interrupt music (AY) - Copy. Копия попу-лярного музыкального хита.

2. On-interrupt music (AY) - Original. Музыка сочиненная вами.

3. Digital Music Compo (AY, Covox, Soundrive).

4. Graphics Compo.

5. ASCII Graphics Compo.

6. 16k intro.

7. 640k demo.

8. 16k Gigascreen intro.

Все работы, принимающие участие в конкур-сах, будут демонстрироваться на компьютере:

1. Pentagon 128

2. AY-3-8910 or YM2149F

3. Sound Drive

4. Covox (FB)

5. General Sound 512кб

6. GigaScreen Mode

7. Flash Color

8. Kempston Mouse

9. TR-DOS v6.08

## Определение победителей

Победители в каждом конкурсе определяются по результатам голосования посетителей, которые могут оценить каждую из работ по 5-и бальной шкале либо воздержаться от оценки.

## Призы

Победители получат дипломы и призы. Активные участники обязательно получат письменные благодарности.

## Регистрация

Для регистрации необходимо заполнить фор-мы и выслать их на один из контактных адресов.

## Контактные адреса

<http://pos.izhnet.ru> Официальный сайт ком-пании Power Of Sound Web Team

FidoNet: 2:5050/11.44

ZXNet: 500/3412.0

E-mail: himik@udm.net

Почта: 426063, Россия, г.Ижевск, ул.Воровского 136-46, Кудрявцев Илья Вячеславович

Телефон: (3412) 75-25-53 Илья

## Оплата

Вход для гостей - 1\$.

Регистрация одной номинации от автора-0,5\$ (вход бесплатный).

**От редакции:** Для более полной и точной информации, а также получения заполняемых форм, свяжитесь по вышеуказанным адресам с организаторами данного мероприятия.



## Читатель читателю ///

5. Проект. О новом графическом редакторе.  
 6. Юмор. Ловушка для хакера. Четвертый  
 реактор. Армейские приколы.  
 7. Эсперанто. Урок 1.  
 8. Приложение: СМАГЛИ-3 (D); QUARDCON.  
**DEPTH #2**  
 1. Разное. DONT LIVE SPECCY! Об игре NETHER  
 EARTH - 2. ОБ AMAZING SOFT MAKERS.

2. Юмор. Рейнджер. PLUG & PLAY. NEW YEAR-  
 98.  
 3. 512x192 - дополнительный графический ре-  
 жим в Пентагоне.  
 4. Формат BMP для WINDOWS 3.0 (описание).  
 5. Эсперанто. Урок 2.  
 6. Приложение: MEGA SCREEN VIEWER; LEDI  
 IN LOVE (D).

## Мысли вслух ///

## Забудьте слово «ламер»!

*С большим интересом про-  
 читал я в 9-м «Абзаце» статью  
 «Из разговора с Касиком», ко-  
 торую можно назвать логиче-  
 ским продолжением опубликован-  
 ной в 7-м «Абзаце» статьи Mad  
 Killer'а «Ключевое слово». На-  
 помню: в них говорится о пло-  
 хом (мягко говоря) отношении  
 к спектрумистам своих же кол-  
 лег и товарищ по увлечению.*

Должен вам сказать, что я  
 полностью разделяю мнение  
 авторов этих статей и хочу рас-  
 сказать историю, участником  
 которой я был. Но сначала  
 немного предыстории.

Как-то летом 2001 года ко  
 мне позвонил в дверь молодой  
 парень, который узнал обо мне  
 по моим публикациям в DEJA  
 VU. Познакомились. Он толь-  
 ко-что закончил институт, ус-  
 троился на работу, но главное  
 увлечение в его жизни - Спек-  
 трум, и он решил познаком-  
 иться со мной поближе, т.к.  
 живет всего километрах в ста  
 от Ставрополя, в городе Ипа-  
 тово. Он показал мне несколько  
 своих работ в кодах, неко-  
 торые эффекты в его минидем-  
 ке мне очень понравились сво-  
 ей оригинальностью и отлич-  
 ным исполнением. Иван по-  
 делился и своими планами: он  
 хотел начать работу над игрой  
 для SPECCY, которая будет  
 называться «Хвиль». Пожало-  
 вался и на сложности -худож-  
 ник он слабый, музыкант еще  
 хуже, а ведь без этого хороши

игрушку не сделаешь! Я в этих  
 вопросах сам не специалист,  
 посоветовал ему обратиться за  
 помощью к друзьям-спектру-  
 мистам, неужели откажут?

Через некоторое время по-  
 лучаю от него письмо, полное  
 энтузиазма - работа идет пол-  
 ным ходом, музыка и картинки  
 будут, он договорился с из-  
 вестными в спектрумовских  
 кругах людьми.

После этого последовало  
 двухмесячное молчание с его  
 стороны и я послал ему открытку  
 с напоминанием о себе и  
 просьбой отозваться, если ни-  
 чего не случилось. Ответ от

него я получил... Должен ска-  
 зать, что после прочтения того,  
 что он мне написал, у меня на  
 несколько дней испортилось на-  
 строение и руки опустились.  
 Уже тогда, в ноябре, мне за-  
 хотелось рассказать эту историю  
 «широкой общественности», но  
 останавливало то, что речь шла  
 об известных людях, «подстав-  
 ляя» которых не хотелось. Я  
 написал ему еще раз и спросил  
 его разрешения на использо-  
 вание полученных сведений в сво-  
 ей статье. Он ответил: «...На-  
 счет публикации моего письма к  
 тебе в «Абзаце» мог бы и не спра-  
 шивать. Ты классный журна-  
 лист и можешь с ним делать что  
 хочешь, хотя, если ты оста-  
 вишь всю лексику без изменений,  
 то тому изданию, которое это  
 опубликует, очень не поздоро-  
 вится, т.к. СЦЕНЕРЫ очень не

любят, когда о них говорят  
 правду...»

Письмо я все-таки решил  
 обнародовать, но не называя  
 конкретных людей (просто по-  
 ставлю многоточия вместо их  
 nick'a). Эти люди сами узнают  
 себя, а цели, которые я пре-  
 следую, не содержат в себе  
 желания кого-то измазать грязью  
 и выставить на всеобщее обозрение. Я просто хочу, чтобы  
 каждый из нас подумал не-  
 много над прочитанным и сде-  
 лал соответствующие выводы...

Итак, вот это письмо:

*«Привет, SKL-Keeper! Хочу  
 тебя огорчить: я уже два месяца,  
 как «ушел» со Speccy и воз-  
 вращаться не собираюсь! Так  
 уже получилось, но за всю мою  
 ZX-жизнь мне попадались лишь  
 спектрумисты-мудаки, кото-  
 рые в конечном итоге и похорони-  
 ли мою любовь к Спектруму.  
 Ты, Серега, наверное, един-  
 ственный фанат Спектрума, с  
 которым у меня сложились нормальные  
 отношения. Все остальные, с которыми я переписы-  
 вался, - ЗАЖРАВШИЕСЯ ВЫСОКОМЕРНЫЕ СЦЕНЕРЫ! Да, я преклоняюсь перед их  
 знаниями и их работами, выполнеными на грани возможного, но, как люди, БОЛЬШИНСТВО сценеров - полное дерьмо! А сейчас на Спеке каждый второй - сценер, потому что на ZX'e остались только истинные фэны этого rulez'ного компа. Таким образом, выхо-*

## Проекты ///

ся минимальный набор моду-  
 лей. Исходный код модулей,  
 разумеется, будет открыт для  
 всех желающих и свободно рас-  
 пространяется. Все модули долж-  
 ны иметь единый интерфейс  
 вызова - это позволит их объе-  
 динять вместе без лишних про-  
 блем. Возможно, придется  
 сделать где-то единую для всех  
 модулей область памяти, че-  
 рез которую модули будут об-  
 мениваться данными.

Предлагаю всем заинтере-  
 сованным лицам откликнуть-  
 ся и продолжить развитие этой  
 идеи.

**Wanderer**

## TR-DOS и винчестер - братья навек?

«Что за чушь он несет» - скажет кто-нибудь, прочитав этот заголовок. Как это такое возможно? А почему бы и нет? Что, только скорпионщикам с их SMUC'ом можно что ли? Имея в наличии ATMe-turbo 2+ со встроенным на плате контроллером винчестера, объединившись с другими ATMeщиками, я принялся за адаптацию, потому как не хочу «утонуть» в моих сотнях дисков.

Основная идея взята со SMUC'a - винчестер разбивается на коллекции образов TRD. Пока разработка будет только программы, юзающие точку #3D13, но в дальнейшем планируется реализовать эмуляцию ВГ93. Вся доработка будет разбита на две части: одна - общая, независимая от типа контроллера. Другая - драйвер операций с винчестером низкого уровня - будет подключаться через стандартную керналь, так что будет достаточно просто настроить прошивку для каждого контроллера. Как и в SMUC, любой TRD можно будет подключить к любому из четырех дисководов, отчего тот станет виртуальным. В противном случае он будет работать с реальным диском. Тоже самое будет, если не подключен винчестер или неинициализирована файловая система на нем. Тогда TR-DOS просто проигнорирует все новые навороты. Планируется мирное уживание новой оси с другими обитателями винчестера - iS-DOS, CP/M и даже MS-DOS, так что можно будет присоединить этот винчестер к ПЦ, слить на него скачанный с инета спековский софт, а потом подцепить обратно к ZX и юзать на здоровье!

Переключение образов можно будет производить как программно (через новые точки входа), так и аппаратно - по кнопке MAGIC+SS. Последней уделено особое внимание: вся ее новая функция заключается в том, чтобы загрузить (предварительно сохранив в винчестере в специальный буфер часть используемого для этой цели ОЗУ) системный сектор, считать координаты программы пользователя, а затем загрузить и запустить ее. Она-то и будет менять образы... Или не будет - это уже пользователь решит, что ему надо. Также в TR-DOS будет сделан прямой доступ к секторам винчестера и операциям с ними. Будет реализована возможность автостарта с винчестера.

Все вышеперечисленное позволяет совершенно по другому, на новом уровне организовать рабо-  
 ту TR-DOS, объединяя старые возможности, с  
 возможностью в любой момент сменить образ на  
 любой другой. Вспомните, сколько хороших про-  
 ектов осей загнулось: MythOS, DomenOS и др. На  
 плаву держится только iS-DOS. А почему так про-  
 исходит? Кто-то скажет, что лень писать софт под  
 новые оси. Он, конечно прав, но лень-то откуда? Пу-  
 чему на демки и игры не лень, а поддерживать в  
 этих играх новую ось влом? Да просто все эти  
 оси с их претензиями на форточкообразность и  
 супер-пупер многозадачностью в пределах флоп-  
 пи-дисков никому не нужны, а только добавляют  
 тормозов, подгружая библиотеки, собирая сегмен-  
 тированные файлы и т.д. К тому же при запуске  
 стандартной TR-DOS-программы все навороты тес-  
 яются, так как будет юзаться вся память и все  
 прерывания, так что оси негде спрятаться, и не-  
 чем контролировать процессы. Другое дело - вин-  
 честер: тут и тормозов нет, и ось просто необходи-  
 дима, для организации работы с образами. Сис-  
 тема будет «прятаться» на винчестере, так и пи-  
 сать приложения чисто под нее со всеми наворота-  
 ми и многозадачностью, и все это при едином  
 центре управления образами! Это единственно ре-  
 альный способ совместить приятное (TR-DOS) с полезным (нормальными возможностями осей), и  
 также единственная возможность усадить массово-  
 го пользователя за нее (а также возможно и  
 единственная возможность заставить массы под-  
 ключить-таки себе винчестер).

Попробую описать все это наглядно. Представьте себе ось - GUI, на экране десктоп с иконками. Десктоп - это просто один из специально заюзанных системой TRD-образов. Иконки - либо файлы со ссылками. Щелкаем мышкой по одной иконке - это запуск специального приложения - открывается окошко, врубается музыка. Сворачиваем окошко, кликаем по другому приложению, по ссылке в нем подключается соответствующий TRD, открывается другое окошко, работаем в двух, пе-  
 реключаясь между ними. Кликаем по третьей иконке - да это же ЧВ! А значит чисто TR-DOS прило-  
 жение. Тогда на винчестер сохраняются данные о

## Проекты ///

текущем состоянии системы, вырубается музыка, и задачи, подключается соответствующий ссылке TRD и RUN! Когда же надо выйти из ЧВ жмем на MAGIC, открывается подгружаемая с винчестера менюшка в соответствии с которой - или возвращаемся обратно в игру, или восстанавливаем старое состояние оси, или временно замораживаем задачу и сворачиваем ее по методу MagOS, только сохраняем образ 128Кб памяти не в верхнем ОЗУ, а на винчестере. На десктопе же это выглядит как свернутое окошко на панели задач.

Далее жмем на иконку файла - это картинка. По списку расширений ищется нужное, из него берется ссылка на обслуживающую этот вид расширений утилита, картинка сохраняется в буфер, подключается соответствующий ссылке TRD группируется вывер (или редактор), и из буфера копируется в него картинка...

Круто? По моему да. Реально? Вполне. Сейчас проект готов на 20%. Частично оптимизирован TR-DOS, написан и отлаживается драйвер винчестера под контроллер ATM, нашли людей, которые займутся осью.

Также ищутся люди, имеющие подробную инфу по программированию немовского и ZX-NEXT-контроллера винчестера, или могущих самим написать под него драйвер (что предпочтительнее).

В последнее время на Спекки мало крупномасштабных проектов, я надеюсь, что этот проект дойдет до своего успешного конца и вдохнет очередное второе дыхание в наш любимый компьютер.

Ищется информация по стандартным п'ышным MBR и BR для винчестера, чтобы сохранить совместимость с MS-DOS. Чем подробнее инфа, тем лучше. Идеальный вариант - расписано по байтам.

*Над проектом работают: TIMON (AREASoft / Siberian Alliance) - драйвер винчестера низкого уровня, технические консультации по железу. MAX VASILEV - принципы файловой системы. Niko SUN - ядро оси. MAKSGOR - это я: автор идеи, написание модуля верхнего уровня, и доработка прошивки TR-DOS.*

По всем вопросам пишите мне сюда: max\_timonin@mail.ru

**P.S. поддержим наш Спектрум!**

**Максим aka MAKSGOR**

В этом году исполняется 20 лет со дня рождения всеми нами любимого компьютера ZX-Spectrum. Для многих этот удивительный компьютер стал первым на пути в увлекательный мир вычислительной техники. Возможно для многих он стал первой и последней привязанностью.

У нас ZX-Spectrum прочно удерживал позиции домашне-

го компьютера, где то с 1987 по 1992 (если я ошибаюсь, поправьте), уверенно тесня в этой нише все альтернативные платформы. Доминирующее положение Speccy объяснялось его относительной дешевизной, но главное обилием программного обеспечения. В нашей стране самодельщиков, Speccy, наряду с Радио-86РК, Специалист, Орион-128 и т.д., дал возможность многим самолично собрать и отладить настоящий компьютер.

Начиная с 1992 года ZX-Spectrum был постепенно вытеснен из занимаемой ниши различными игровыми видеоприставками типа Sega и Dendy. Даже обладая более развитой периферией и клавиатурой, ZX-Spectrum не мог тягаться с видеоприставками в качестве выводимого изображения. Разумеется графический экран Speccy, с разрешением

256Х192 точек и 16-ю цветами на знакоместо, в 1982 году был выше всяческих похвал, но для 1992 года он явно устарел.

Машине требовался очередной решительный апгрейд, так как последний раз она была улучшена еще в конце 1985 года самим Клайвом Синклером до варианта ZX-Spectrum 128.

Сейчас, в 2002 году, практически все понимают, что дальнейшая судьба Speccy на-

прямую зависит от того, будут ли не будут доведены его аппаратные средства до современного уровня. Нельзя сказать что за последние 10 лет ничего не было сделано в этом направлении.

Современные клоны Speccy сильно отличаются в лучшую сторону от своего предшественника. Список внешних устройств компьютера дополнился модемом, HDD, CD-ROM и возможном чем-то еще. Но несмотря на это Speccy про-

должает медленно угасать.

Видимо в данный момент должна быть выработана концепция нового Speccy. Каким должен быть ZX-Spectrum нового поколения? Где он должен найти свое применение? Каким образом его создавать?

Мне лично очень понравилась идея Super Spectrum (прошу не путать с проектом фирмы Timex) предложенная журналом MSF №23. Может быть

## ZX-Spectrum

### в XXI веке

го компьютера, где то с 1987 по 1992 (если я ошибаюсь, поправьте), уверенно тесня в этой нише все альтернативные платформы. Доминирующее положение Speccy объяснялось его относительной дешевизной, но главное обилием программного обеспечения. В нашей стране самодельщиков, Speccy, наряду с Радио-86РК, Специалист, Орион-128 и т.д., дал возможность многим самолично собрать и отладить настоящий компьютер.

## Читатель читателю ///

РОГ 1024. Увеличение памяти. Программатор. О принтерах. Переделка RS-232 на CENTRONIX. ISA SPECTRUM. Эмуляция Спектрума на PC.

4. Software. SOFT - новости на демосцене и игры. MONSTERLAND-2 DEMO; BOMB LAKES DEMO; MARBLES; KLUXER DEMO; 4X4 PUZZLE; Солдатики, Кораблики демо; GUN-COMMANDER.

### 5. Кодинг.

5.1. Кодинг от Колесникова (О корректном выходе из программы; один из способов опроса клавиатуры; BOOT изнутри и возможность усовершенствования; исправление MINIBOOT 3.0)

5.2. Кодинг от DEATH MOROZ (Быстрая печать 42 символов в строке; Печать строки с 64 символами в строке; Конверсия чисел со стека калькулятора в символьную строку; Печать спрайта 2x2 знакоместа).

5.3. HRUST LIBRARY 2.02. - библиотека процедур.

5.4. Ошибки в TR-DOS. Их обработка при работе через #3D13.

5.5. Интерфейс. Процедуры опроса клавиатуры, джойстиков и мыши.

### 5.6. Вирусы - невидимки.

6. Another world. Безопасность в INTERNET.

7. Доска почта. - NO EMULS. Защита от эмуляторов. Устав национального фонда Спектрума. NOW & THEN. О доработках SPECCY. Резервы. О шинной архитектуре. Накипело. О проблемах Спектрума. Ща скажу...

### 8. Семь и 1/2.

9. Проба пера. Воспоминание. Новелла по ЧВ-1. Эликсир зверя. LAST WARRIOR.

10. Приложение. Солдатики. G.I. HERO с вирусом. KLUXER. GUN COMMANDER 1.05d; SILICON PLAYER 2.1d.

### DEJA VU #0A

1. Аперитивчик. Управление. От авторов.

2. Тема. Новый ZX (мысли о новом Спектруме). Бесплатный сыр (о shareware - программах). Кибер-война (Русские хакеры похищают военные секреты США). Russian ZX (об отечественных ZX). Журнальостроение-2.

3. Капля припоя. Ferrum on Cardinal'a (#1FFD ON/OFF). SCORPION 1024 со схемой. SMART CARDS (о телефонных картах).

4. Software. Soft-новости - об играх. CSE 1.0 - Cyberah sound editor.

5. Кодинг. Кодинг от SKL-KEEPER (печать сообщений внизу экрана, определение наличия диска в дисководе, IS-DOS - глюк 2000 года, исправление GC 1.31i, рабочий boot). NATAN'S CODING (быстрая печать спрайтов). Booting (каталоговая система в TR-DOS). BOOT изнутри-2. Архивация (о методах упаковки). О разном (программа конверсии scr в txt, интеллектуальный стрелочный интерфейс, о многозадачности, об электронных

журналах). DITHERING - 2.

6. Another world. PC-NEWS.

7. Доска почта. Антология электронных журналов. Точка зрения. REMEDY - история группы. Шкатулка с секретами. Почта.

8. Семь и 1/2. Посмеемся. Винни Пух-4. Компы в кино.

9. Проба пера. Летопись кунгов. О SPECCY. Элексир здоровья. Поззия.

10. Приложение: CSE 1.0; MSX sound bank player. Application unpacker.

### DEMO OR DIE #1

#### Черкасский электронный журнал.

1. Демостроение. Заливка треугольника, наложение текстуры. Локальная фильтрация растровых изображений. Алгоритм обработки видимых поверхностей 3D-фигур. 3D->2D (проектирование).

2. PARTY'S. BYTEFALL-99. CC-99 RULEZ.

3. Интервью с ZHENYA/ZERO, RANDON/CC.

4. Видео. Конвертирование изображения на примере атрибутного видео.

5. TURBO/STOP. Ускорялка и тормозилка компьютера.

6. Digital designer. О музыкальном редакторе.

7. Слент.

8. Приложение. DIGITAL DESIGNER (под COVOX).

### DEMO OR DIE #2

1. Демостроение. FAKE PHONG SHADING. Способ заливки полигонов с освещенностью. Эффект размычки по кругу Битмана. Реализация плазмы размером 2x2. О выводе чанков. Сортировка массивов.

2. Demoparty. PARADOX-99 и CC-99 (ZX и PC).

3. Интервью с LD (X-TRADE), LAZY ETC.

4. NEOS FAQ.

5. Критика (отзывы о журнале).

6. DEATH MATCH QUAKE V 2.0 - подробно.

7. Приложение: LAZY PACK 2.0 + HELP (упаковщик экранных файлов).

### DEPTH #1

#### Луганский компьютерный журнал.

1. Фантастика. Г.Гаррисон. Арест.

2. Программистам. Краткое пособие системщикам. Советы человеку, пишущему boot, Компрессор, муз. редактор, граф. редактор. Совершенные методы кодинга и способы работы с графикой. Работа с 2-мя экранами. Пересчет адреса в экране в адрес в области атрибутов. Формат MOD'ов.

3. Железо. Доработка Скорпиона (о нормальной работе COVOX, корректная дешифрация портов музпроцессора, отключение музпроцессора при выходе в теневик). Квадроприставка.

4. Разное. Об AMAZING SOFTWARE MAKING.

## Читатель читателю ///

3. Software. Самарский soft (описание MAX SCREEN PACKER 1.4, F-COMMANDER 4.04 и др.). Описание игры «Операция Р.Р.». SOFT - новости (обзор демок).

4. Кодинг. Снова OPTIMIZATION (COOL UP LDI SCROLL). Использование стека при разрешенных прерываниях. MS-PACK'у - ДА! (о его распаковщике). Программа на ассемблере - загрузка и запуск BASIC-файлов. Кодить хочу! (О выводе спрайтов без атрибутов, о повороте спрайта на любой угол, о хог'ках, о переключении страниц, немного о cheat в ЧВ-1, об алгоритмах умножения и вычисления квадратного корня).

5. Another world. Синтез трех стихий. AMIGA vs PC. UPGRADE FOREVER. 500 дней (о кошмаре с покупкой PC и его upgrade).

6. Доска почта. Интервью с PROGRESS, ETERNITY INDUSTRY. RATCOMP-98. Письма читателей.

7. Семь и 1/2. Национальный rules. Синдром #05. Чука - это диагноз. Армейский маразм. Расслабон.

8. Проба пера. Приключения Винни (2). Фэнтези и фантастика.

9. Приложение: WALKER (D); FAST BREED; МИ-HEP; MARGO; F-COMMANDER 4.04; упаковщик MSP 1.4.

## DEJA VU #6

1. FUNTOPT-98, как это было. Глас народа. Фоторепортаж.

2. Капля припоя. BASIC-128 RULES у/п? (как выглядят панели компьютеров с разным ПЗУ при включении). Режим 512x192 (новый графический режим со схемой).

3. Software. Обзор демок и игр.

4. Кодинг. Экстра fast format (с программой на ассемблере). Уроки кодера (фрактальный папоротник, генерика шариков, драйвер чтения-записи). Компрессия (теория сжатия).

5. Another world. AMIGA. Новости от INTEL. Здравая критика.

6. Доска почта. Письма читателей. Картинки.

7. Семь и 1/2. Национальный rules #02. Расслабон.

8. Проба пера. Избранное. Приключения Винни (3). Сутки хаккера.

9. Приложение: GOA 4K; DIZZY 4K; NEVER LAND 4K; 3D LAME 4K; HIGHTER STATE TRACKMO; KARAOKE; КРОЛИК РОДЖЕР; 3D ROOST; Pictire fucker 1.0.

## DEJA VU #7

1. Аперитивчик. От авторов.

2. Тема. Положение в ассоциации AMAZING SOFTWARE MAKING. Статья Веремеенко «Мой выбор - PC». Статья о COMPLEX COMPO в Польше. Хронология развития SPECCY в СССР/СНГ.

3. Капля припоя. Резервы ZX-SPECTRUM. SIMM в SPECCY, схема подключения 1MB 30 PINN SIMM

к Пентагонам. Дополнительное ОЗУ. Эмулятор ПЗУ v1.0. ВГ93 и диски HD (доработка Пентагона).

4. Software. Софт-новости: демо, игры и системки. Описание UNIVERSAL VIEWER V1.0; BEST VIEW V2.4; MODERN WORD V1; GLOBAL COMMANDER V1.21; REFRESH OPTIMIZER. Описание прохождения игры «Зеркало». FRONTIER (статья CARDINAL'a о проекте создания игры типа ELITE).

5. Кодинг. DITHERING - метод вывода графики. Процедура печати в машинных кодах из BASIC'a. Адаптация к TR-DOS (дисковые версии игр: как это сделать?).

6. Another world. Как дела на других платформах?

## 7. ДОСКА ПОЧЕТА.

8. Семь и 1/2. Приколы Русского радио, анекдоты.

## 9. Проба пера.

10. Приложение: BEST VIEW V2.4; UNIVERSAL VIEWER V1.0; SCREEN SCANNER; DISK PROTECTOR; ZX-UNZIP; HDD CAT FOR SCORPION; REFRESH OPTIMIZER; BOOVIE-2; PIGGY; MARIO: BATTLE BEGINS.

## DEJA VU #8

1. Тема. Резервы #02 (перспективы Speccy). О работе с электронным диском в IS-DOS. Новый «перекресток» (о адвентюрной игре THE CASTLE). Принтеры.

2. Software. Обзор игр, демок и системок. Люди, как боги (описание проекта игры SUPER ELITE). XL-GRAPH (о работе в редакторе с изображением, превышающим размер экрана).

3. Кодинг. Оптимизация 2. Универсальный player. Коды от Рошина (недокументированные особенности процессора Z-80, исправление STS 6.2). CONVERT TO ASCII (о конверсии графики). PROTECTION (как создать некопируемый сектор). BUG в playere.

4. Another world. PENTIUM III. На стыке 3-х миров. Новости Амиги. Мой выбор?

5. Доска почта. COLORBOX. SLIDE SHOW. Ша скажу... Что мы думаем о сцене?

6. Семь и 1/2. День дурака. Нарочно не придумаешь. Анекдоты.

7. Проба пера. RULES или SUX?

8. Приложение: C.H.I.F.; GRAPH-128; GRF TO ASCII converter.

## DEJA VU #9

1. Аперитивчик. Управление. От авторов (об оболочке и авторах). Халява-2 (о распространении журнала). DJ info - как приобрести журнал.

2. Тема. SWAP - как стать swapper'ом. Тусовка CSP 99 (CRAZY SIBERIAN PARTY). Фотопортаж.

3. Капля припоя. - HD диски. Доработка контроллера дисковода Пентагона для работы с HD-дисками. - 1,2 mb -ДИСКОВОД НА СПЕКТРУМЕ. - ТАГАН-

## Проекты ///

в самом деле сейчас, когда на Speccy особо не заработкаешь, только добровольными усилиями волонтеров и последующей квалифицированной селекцией, можно создать нечто новое и жизнеспособное?

В свою очередь предлагаю новое название Speccy - ZX-Fenix.

ZX-Fenix, следуя концепции Клава С инклера, должен быть достаточно дешевым изделием. Стоимость его, в полной конфигурации, не должна превышать стоимость распространенных в настоящее время видеоприставок типа Sony Playstation и аналогичных. Но не смотря на свою дешевизну, в своих мультимедийных возможностях ZX-Fenix должен быть, по крайней мере, на уровне этих приставок. Для достижения поставленной цели нужно всячески использовать готовую, но достаточно качественную периферию, которая отработала свое на IBM PC. Благо Microsoft своим тяжеловесным программным обеспечением стимулирует постоянные апгрейды на атрибутах знакомест.

Выход, по моему, состоит

в использовании текстового ре-

жима VGA, когда графическая

информация записывается в

область знакогенератора виде-

адаптера. В этом случае мож-

но обойтись без отдельного ви-

деопроцессора, а потребуется

только перекодировка адресов,

при обращении центрального

процессора в область экрана

Speccy (на самом деле не так все

просто, но решаемо). Для со-

зания одного экрана Speccy

потребуется израсходовать три

таблицы знакогенератора. VGA

хранит в памяти одновременно

8 таблиц знакогенератора, что

позволяет реализовать два эра-

на Speccy необходимые при ра-

боте в режиме 128.

Под процессор Z80 надо будет переписать ROM видеобиос VGA. При каждом обра-

щении ZX-Spectrum к видеопре-

рессурсам будет происходить подмена стандартного ROM на видео-БИОС и активиза-

ние PC, так как устаревшая пе-риферия для нее довольно сильно распространена и стоит смешные деньги (адаптер SVGA Trident с 512 Кбайт видеопамяти я купил за 15 гривен (меньше \$) и то сказали, что много дал).

Правда здесь нужно достаточно много поработать, хотя казалось бы, что проблемы особой нет, так как уже во всех эмуляторах Speccy на PC это проблема в общем решена. Но не стоит забывать, что даже самые быстрые эмуляторы требуют процессора не хуже 386. Это, видимо, объясняется тем, что Спектрумский экран эмулируется в графическом режиме VGA. В этом случае видеосистема должна иметь быстродействие, как минимум, в восемь раз большее, чем имеет центральный процессор. Данное быстродействие требуется, например, при последовательном изменении атрибутов знакомест.

Выход, по моему, состоит в использовании текстового ре-

жима VGA, когда графическая

информация записывается в

область знакогенератора виде-

адаптера. В этом случае мож-

но обойтись без отдельного ви-

деопроцессора, а потребуется

только перекодировка адресов,

при обращении центрального

процессора в область экрана

Speccy (на самом деле не так все

просто, но решаемо). Для со-

зания одного экрана Speccy

потребуется израсходовать три

таблицы знакогенератора. VGA

хранит в памяти одновременно

8 таблиц знакогенератора, что

позволяет реализовать два эра-

на Speccy необходимые при ра-

боте в режиме 128.

Под процессор Z80 надо будет переписать ROM видеобиос VGA. При каждом обра-

щении ZX-Spectrum к видеопре-

рессурсам будет происходить подмена стандартного ROM на видео-БИОС и активиза-

ция немаскируемого прерыва-ния NMI (возможно о других вариантах использования NMI придется забыть).

При выводе на монитор одного кадра процессору необходимо будет три раза переключить активный знакогенератор. Для реализации этой процедуры можно использовать счетчик строк, сигнал с которого, после каждой 64-ой строки выводимого кадра, будет использован для подмены ROM и активизации NMI. После смены активного знакогенератора счетчик строк устанавливается в исходное состояние.

Адаптер VGA довольно сложное устройство, требующее при старте специальной процедуры настройки регистров. К тому же нельзя допустить конфликтов между портами Speccy и портами VGA.

Исходя из вышесказанного была придумана следующая процедура инициализации и установки видеорежимов VGA. При старте системы сигнал RESET устанавливает некий «триггер видеорежимов VGA» (VMT). VMT блокирует обращение к стандартным портам Speccy и разрешает доступ к регистрам VGA. Первый же байт записанный в экранную область Speccy вызовет подмену стандартного ROM на ROM видеобиос VGA и прерывание NMI. Содержимое записанного байта будет являться номером видеорежима. После установки видеорежима триггер VMT сбрасывается и далее Speccy работает так же как и работал. Для смены видеорежима или содержимого регистров VGA необходимо предусмотреть программную установку триггера VMT.

Для прямой записи информации в DRAM VGA можно использовать сегмент маскируемый ROM. В этом случае необходимо иметь программно

## Проекты ///

доступный трехразрядный регистр, позволяющий обращаться ко всей активной плоскости VGA, имеющей размер 128 K (C0000-BFFFF в PC).

Теперь немного по поводу области использования ZX-Fenix. Разумеется новый Spessy должен быть прежде всего домашним компьютером. В отличие от видеоприставок он должен позволять работать в

Internet. Возможно повальное увлечение загружаемыми OS не стоит распространять на Spessy. Сейчас, когда вопросы информационной безопасности работают в Internet становятся все более основными, может быть именно такая машина станет нашим надежным другом, способным избежать многих атак из Internet. И может быть именно ощущение информационной

безопасности станет той каплей, которая склонит чашу весов в пользу Spessy? По крайней мере такого ощущения не хватает пользователям продукции от Microsoft на IBM PC.

**Украина, г. Одесса,  
Пр. Академика Глушко,  
д. 19/1, кв. 32,  
Валентин ВОЛОДИН  
Тел.: (048)715-67-72  
E-mail: valvol@farleb.net**

## Обратная связь ///

*Мы уже давно ведем переписку с фирмой Nemo и нас все время интересовал вопрос: когда же Nemo будет производить свой контроллер мыши и клавиатуры? По нашим данным, это самый первый апгрейд компьютера, на который согласны большинство пользователей. Здесь мы приводим некоторые выдержки из его письма по этому поводу, да и вообще по поводу производства периферии.*

...Пока не приобретаются материнские платы, делать периферию бессмысленно, т.е. более чем убыточно. Имеющийся парк машин:

а) Изношен (осталось эксплуатационного ресурса год/два, максимум три).

б) Не расчитан на расширения (каждое второе «подключение» - это «дохлый», неремонтируемый компьютер).

А теперь поставьте себя на место изготовителя. Это не собес. Требуется порядка \$1000, как минимум. Начать окупаться это может не ранее чем через 2 года (срок разработки), и в том случае, если пункты а) и б) отсутствуют. Ну и куда вы их будете включать через пару лет? Будет ли рынок? Это логика любого производителя, а не только моя.

Прослеживается следующая тактика. Толпа сначала устраивает трагедию, - орет что им это надо, они без этого жить не могут, они это хотят, они это купят. Простофиля-производитель принимает это за чистую монету. Вкладывает \$1000. Когда устройства готовы и поступают в продажу, то толпа начинает орать про «справедливые цены», про лихомство, про то, что устройство никуда не годится, цена не соответствует качеству, etc. И, тем самым, ломает ценник. Производитель, чтобы вернуть хоть что-нибудь, сбрасывает цены в разы, т.е. толпа, в результате получает халяву и разворачивается дальше. Человек же вложивший деньги оказывается обворованным.

Так эта толпа и живет, - не сеет, не жнет, а живет припеваючи. Но сейчас дураков уже нет, пробовали, знаем. Производители ведь тоже учатся

## Появится ли новая периферия?

на своих ошибках, потерянных деньгах. Вот будут покупать материнские платы, значит им это действительно надо, не на словах, а на деньгах. Тогда можно подумать и о периферии. Производители, по крайней мере, потенциальные, внимательно следят за результатами моих действий. Если начнут покупать материнские платы, это будет сигналом, что можно вкладываться в периферию.

**От редакции:** Совершенно согласны с Nemo. Действительно, ведь если нет компьютеров, у которых нет нормального слота для периферии, то зачем ее выпускать. Ведь даже если будет та самая периферия, но подключить ее проблематично, то мало кто согласится ее купить. А в создание чего-то нового нужно будет вложить деньги. Естественно, что терять их никто не хочет. Из всего вышесказанного следует то, что необходимо распространять среди пользователей компьютеры KAY. Кому-то это может не понравиться, но все же, как ни крути, а KAY сейчас единственный производимый Спектрум-совместимый компьютер, и, скорее всего, даже в мире!

Поэтому наш совет всем тем, у кого возникает необходимость в приобретении компьютера, - обращайтесь в фирму Nemo, поддержите компьютер KAY, а значит и всю Спектрум платформу. Будем покупать KAY, будет и новая периферия.

Только не подумайте, что это какая-то заезжая рекламная статья со стороны Nemo. Конечно же нет, мы никоим образом не пытаемся навязать свое мнение кому бы то ни было. Просто мы пытаемся оценить реальную обстановку на сегодняшний день, а она нам видится именно таковой. По этому поводу, наша редакция согласна выслушать и другие мнения.

## Читатель читателю ///

Сергей КОЛЕСНИКОВ/SKL-KEEPER

**КРАТКАЯ АНТОЛОГИЯ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ  
ЖУРНАЛОВ  
НА СПЕКТРУМЕ**

**ДЕJA VU #1**

**Кемеровский компьютерный журнал.**

1. Аперитивчик. Обращение к читателям.  
2. Тема. О музыкальных возможностях SPECTRUM'a.

3. Капля припоя. Доработка Скорпиона по отключению порта #1FFD и подключению к нему принтера CM-6337.

4. Программы. Описание программы «XORING SYSTEM 1.0», новости в мире ПО (игры, системки и demo).

5. Кодинг. Режим «IM2» при работе с TR-DOS (дисковые загрузчики с музыкой). Описание программы «ANTI RST8».

6. За бугром. Интервью с Джоном Ритманом (известный программист)

7. Семь и 1/2. Приколы.  
8. Проба пера. Компьютерная новелла.

9. Приложение: SOUND DRIVE 1.05 & 1.51; ATHENA; XORING SYSTEM 1.0; ANTIRST8; SUPER ABILITY FOR MORTAL KOMBAT; CARDINAL GIFT; MARIO ISLAND (D); TRASHE.

**ДЕJA VU #2**

1. Аперитивчик. Об авторах и управлении.  
2. Тема. ENLIGHT-97 глазами очевидца.

GRAPHIC COMPO (около десятка картинок).

3. Капля припоя. XTR-MODEM (отзывы и описание), 3,5" против 5,25" (сравнение и рекомендации).

4. Software. VISUAL TURBO COPIER (описание), SCREEN OPTIMIZER. В сети. SOFT-новости (обзор игр и демок).

5. Кодинг. Как перехватить MAGIK и RESET на Скорпиона? (с листингом программы).

6. Amiga sensor. Вирусы на Амиге. Плата за rules? Комментарий к письму о сравнении PC и Амиги. Амижный Hard и Soft.

7. Доска почта. POST OFFICE (письма читателей с отзывами о журнале). Ща скажу... (письма о пиратстве и о многом другом).

8. Семь и 1/2. Юморные рассказы: «Рулеменная парочка», «Прошлогодний снег». Выражения (короткие изречения). Черный юмор. Анекдоты.

9. Новеллы «Война продолжается» и «Спайк в Трансильвании».

10. Приложение: VISUAL TURBO COPIER; JEMMINI COMMANDER V4.0T; SCREEN OPTIMISER;

MEGA BALL (D); CHOPPER DUEL; EMPIRE (D); KALAX 48kB; FIZZY + HELP; NIBBLE DREAMS.

**ДЕJA VU #3**

1. Тема. ENLIGHT-97 (краткий отчет). SPECCY и будущее. EBLUMBS DEJA'S PUBLIC (о технологиях). История PLAYGEAR.

2. Пользователям. О «вытаскивании» статей из журналов, где нет защиты от «теневика». О программе ST->DMM с описанием (Sound Tracker to Digital Music maker).

3. Software. Обзор игрушек и демок.

4. Кодинг. Демки кодить я хочу. Новые 40 лучших процедур. Плавающие атрибуты.

5. Amiga sensor. Голословный rules. AMIGA WORLD (с чем пришлось столкнуться после покупки Амиги).

6. Доска почта. Интервью с CAV.

7. Семь и 1/2. Юмор. рассказы «Презентация DEJA VU» и «Взятика».

8. Проба пера. Новелла «Война продолжается».

9. Приложение: Конвертер ST->DMM; КРЕСТИКИ-НОЛИКИ; УГОЛКИ; ЛАБИРИНТЫ СМЕРТИ (D); ЗЕРКАЛО (D); OFF HAND TRACKMO.

**ДЕJA VU #4**

1. Тема. Бессмертный SPECCY.

2. Капля припоя. SPRINTER-97 (описание и характеристики). Эмуляторы Шалаева, LION-17, SPECTRUM NAVIGATOR V1.00 BETA (руководство пользователя и описание).

3. Software. Властелин Ориона (новелла и описание пре-релиза игры). PHF представляет трактат о «великой пользительности некоторых авторских разработок» (описание авторского диска PHANTOM FAMILY). Обзор игр и демок.

4. Кодинг. Ремейк процедур DOORS, LOOK BASIC PROGRAMS, теневой контур, печать чисел в разных системах исчисления. Плазменные шарики. Затухание музыки. Оптимизация.

5. Another world. Компьютер «BE BOX».

6. Доска почта. FUNTOP-98. Письма читателей.

7. Семь и 1/2. Урок ламера. День сурка. Последняя гастроль.

8. Проба пера. Поэма о добре и зле. Возвращение Клэр. Спящий студент. Война продолжается.

9. Приложение: FISHER (pre-reliз); EMPIRE (D); LITTLE GHOST (D); ELOPEMENT; WORD LIFE; TEXT UTILITY 1.01; CAT MAKER + HELP; TR->MS V1.0; Конвертер TIF->ZX.

**ДЕJA VU #5**

1. Тема. DIGITAL звук, как он есть (теория воспроизведения звука на SPECCY). Рекомендации по переводу из MS-DOS в TR-DOS. Программа «проигрыватель. WAV-файлов». Проект развития сцены. Устав ассоциации AMAZING SOFT MAKING. Теория журнальстроения.

2. Капля припоя. Как я подключал GENERAL SOUND. Обработка звука на PC.